

Давным-давно в одной галактике по ту сторону Мыслимого бушевали...

Божественные Войны

Многие столетия Боги и их последователи вели борьбу друг с другом за безграничную власть во вселенной. Баланс и Эквилибриум были словами, смысл которых был давно утерян, пока Боги были не были в одночасье изгнаны за пределы Мыслимого и Зримого. Говорят, то было деяние одного человека, кто нашел истинные имена оставшихся в живых богов и изгнал их из материального мира. Всех? Нет, не совсем. Остался лишь один Бог, чье имя было давно забыто смертными, а потому, считается, что так он смог избежать изгнания. Таким образом, смертные сменили множество господ, на одного - верховного Господина, Безымянного Бога.

С тех пор прошло не меньше 15 лет.

Большая часть известной вселенной находится в руках Империи Неназываемого (также именуемой "Режимом"). Власть Императора поддерживается:

- А) Церковью, учрежденного в его честь (и священники которого находятся на руководящих постах Имперской администрации),*
- Б) Легионами (набираемыми и комплектуемыми из детей, а также "Лазаритов" - ранее умерших и клонированных в Кровавых Ваннах солдат, обладающих воспоминаниями оригинала)*
- В) Небесным флотом (корабли способные взмывать в воздух и в вакуум, благодаря технологиям использования "солнечных парусов" и "облачного серебра")*
- Г) и Черными Рыцарями (Тринадцать генералов, фанатично преданных Императора, некоторые из них, в предыдущей жизни, были его заклятыми врагами и пытались совершить покушение на его Величество)*

Та часть вселенной, что не подчиняется власти режима, разделена между несколькими политическими силами.

Триумвират - союз человеческих миров под властью трех авторитетных лиц именуемых себя Князьями. Не имея доступа к многотысячным армиям, правители объединения могут надеяться на шпионаж, законные и полу-законные методы. Их власть также зиждется на союзе с домами, авторитетными семьями, сделавшими что-то значительное, а также на "Возвышенных" - людях получивших наследуемый титул, позволяющий им создать свой собственный Дом или Клан.

Чешуйчатая империя - Государство насчитывающая 10 обитаемых планет, вращающихся вокруг желтого солнца, каждая из которых под управление собственного драконьего клана и самого Бога-Дракона (Бахамута) (Dragonborns)

Кирианская Автономия - образование состоящее из живых остатков некогда разумной планеты Кирана, уничтоженной в последние дни Долгой Ночи. Кириане представляют собой живые формирования кристаллов, поддерживающие свою форму одной лишь силой мысли (Shardminds)

Ламарианская республика - объединение био-технологических существ, обладающих коллективным разумом и представляющими собой расу прямо-ходящих древолудов. Раса сеятелей и терморферов, друиды космоса и астрального моря (Wildens)

(Дополнительные силы позднее)

Именно благодаря совместным усилиям этих Сил удалось убедить Императора остановить завоевательную агрессию и ныне между "Режимом" и "Несогласными" установилось шаткое перемирие, длящееся уже седьмой год.

Стоит отметить, что договоренностей нельзя было достигнуть если бы не вторжение Кошмаров существ из Бездны Ужаса, восемью годами раньше.

Ходят слухи, что Безымянный остановил агрессию еще и потому, что он переключился на поиск самой Вселенской Скрижали (Столп на котором держится реальность и вселенная) и говорят, что он уже достиг кое-каких успехов на этом поприще.

Дополнительные особенности сеттинга:

"Искусство" - комплексное умение манипуляции природой, физическими аспектами и конвергенция в материальную форму объектов являющихся плодов воображения, мысли, творения, будь то записаны или произнесены. Вершиной постижения "искусства" является комплексная техника создания миров и порталов в эти миры ведущие (традиционная форма такого портала предстает в виде книги или картины, более изобретательные, засовывают в открытки). Основано на искусстве рунописи краснолюдов и гномов, в дальнейшем усовершенствовано.

А) Искусники - владеют искусством создания миров и порталов в миры. Демиурги пера, архимаги-книгочеи, художники-призыватели. Для создания Мира искусника

требуется книга или полотно (Престиж класс с конструктором заклинаний в разработке).

Б) Гореусты - чтение судьбы, согласно тому, как та была записана во Вселенских скрижалях. Без доступа к Скрижальям Гореустам приходится интерпретировать события прошлого, искать знаки в природе, движении звезд и положении созвездий, чтобы предсказать будущие события. Многие Гореусты используют гадальные карты для чтения вероятностей, которые те же сами и рисуют.

(Будет пополняться)

Облачное серебро - металл серебристого цвета, которые при бомбежке атомов электрическими импульсами, вырубает гравитацию. Из-за этого, шахты где добывают данный металл примитивно оборудованы и добывается он по старинке кирками в свете факелов.

Тот мир известен смертным как “Залы Эхо” - это место, где по преданиям души умерших трансформируются в идеи и мысли, в музы (святые и праведники) и в кошмары (грешники), некоторые индивиды там же ждут реинкарнации.

Пустоши Памяти (Feywild) - это то место куда люди попадают во время сна, и мертвые бывшие праздными смертными, которым суждено скитаться здесь, до тех пор пока живые о них не забудут, после чего им предстоит переродиться в часть пейзажа этого места или в одного из их обитателей. Пустошь по большей части, состоит из нерожденных и полу-сформировавшихся в реальность мыслей. Писатели и художники отсюда же черпают вдохновение.

Бездна Ужаса (Shadow Plane) - это то место куда люди сбрасывают свои кошмары, произнесенные вслух дурные мысли и это то место где накапливается негативная эмоциональная энергия. Души, бывшие грешниками, трансформируются здесь в кошмарных существ, которые порой могут проникнуть в мир живых используя негативные эмоции, как портал в материальный мир.

Бывает так, что они могут утащить и смертных в свой мир, по крайней мере так гласят некоторые детские страшилки и стишки.

Расхожее выражение гласит, что на правом плече у человека сидит ангел, на левом - бес. В этой вселенной, к каждому человеку приставлен свой личный Ангел Смерти и личный Ангел Удачи, его собственная Леди Фортуна.

Гробовщики - организация, что следит за балансом между живым и мертвым. В их обязанности входит наблюдать за теми, кто вернулся из “Залов Эхо” в свое собственное тело живым, и более менее здоровым, а также за реинкарнированными (таких называют “теплыми”), и устранять присутствие тех, кто вернулся из того света не совсем живым или не по своей воле (кодовое имя “хладные” и эти гробовщики ненавидят нежить)

Непримиримая борьба звероловов с людьми, основанная на расовой нетерпимости.

Звероусты (народность на генетическом уровне знающая и владеющая языком зверей, тех в ком течет кровь зверей и тех, кто душой уподобился зверю) в борьбе между звероловами и людьми играют роль козлов отпущения. Зверолоды их ненавидят за былые обиды, а люди - недоверяют.

Магия имеет несколько направлений:

А) Маг может быть человеком, познавшим истинное значение своего имени и сути вещей, к которой тот взывает творя заклинания, а также к тайне собственного имени и бытия. Чаще всего он творит заклинания которые ассоциируются с его истинным именем (Sorcerer)

Б) Маг - это смертный-дешифровщик. Многие миры являются рукотворными, для программирования которых использовался один из множества языков во вселенной. Человек говорящий на том же языке на каком творил свой мир демиург, может творить и магию. Другими словами, маг это человек получивший доступ к программному коду (Чаще всего язык создания-программирования будет табу на рукотворном мире). (Wizard) Гномы и Краснолюды данным способом пользуются уже многие столетия, используя портативные дешифраторы или же - руны. (Rune Master). Именно на их методике и было основано учение “искусников” - Демиургов пера и магов-книжечеев (**Престиж класс с собственным конструктором заклинаний в разработке**)

В) Маг - это человек, употребляющий “ману” - наркотик, отрубающий эмоции и меняющий цвет глаз на фиолетовый (Mystic = Psyonic). Мана - это переработанный эфир, который получается путем выброса эфирными китов (orgus aetherius) излишков из своего организма. Эфирные киты - существа путешествующие в астральном море и способны перемещаться в астральный и эфирные планы бытия. Однако последние свидетельства показали, что “мана” не отрубает, но перекрывает эмоциональный спектр принимающего. И в какой-то момент, спрессованные и запертые эмоции под действием внешних факторов вырываются на свободу вместе со всем

магическо-псионическим потенциалом магов. Данное явление называется “срывом” или “перегоранием”.

Д) Маг - это “Прокси” - человек с рождения обладающим талантом подсознательного подключения к астральному и эфирным планам. Что и позволяет тому творить магию. Случаи, когда подобный канал открывается благодаря пережитой стрессовой ситуации или же около-смертельному опыту нередки. Проблема с “прокси” в том, что канал работает только в одном направлении. Маг не может перекрыть этот канал, когда захочет. Ситуация утечки магии или спонтанно работающие заклинания у “Прокси” - не редкость. (Wild Mage) Излишки им приходится куда-то скидывать, например в фетиши или фокусы, в том числе арканские. Кристальный шар подходит для таких передач лучше всего, в силу геометрических особенностей (Artificier)

Е) Маг - это человек заключивший контракт или договор с “Силой Пребывающей в Мыслимом”. Суть ритуала создания мага заключается в том, что “Сила Пребывающая” меняет имя мага на новое, но чаще всего в имени меняется один слог или буква из имени “Силы”. Таким образом новоиспеченный чароплет становится “привязан” к своему новому господину и может использовать заклинания отражающие суть имени “Силы Пребывающий” (Warlock). Но это может быть и сила доброжелательная, или просто нейтральная, сама Муза из Мира Духов, или же просто Звериный Дух

Ж) Маг - это человек с арканной татуировкой (арканным клеймом) на теле, другими словами, такой маг -это ходячий свиток с заклинаниями. Заклинание, путем болезненной процедуры, было вытатуировано на теле, но дало возможность пользоваться им также обыденно, как если бы оно было записано на свитке (Feat - Арканное Клеймо)

З) Маг - это человек имеющий связь с миром духов, а следовательно и миром снов. В отличие от Прокси, такой Маг черпает магию из собственного воображения, обрывочных воспоминаниях о снах и энергии *потустороннего* мира. Подобный маг может перемещаться по миру снов, бодрствуя, а также использовать и менять форму и основу снов спящих, ровно как использовать сны как точку перехода в Материальный Мир.

И) Не редкостью является и то, что душа возвращается в тело, даже после того, как она перешла границу Мира духов. Такие люди возвращаются с того света, прихватив из того мира частицу *того света* и эту частицу они могут использовать для заклятий.

Цивилизации на грани Предельного

Асмодеанский Доминион - Планетарная империя под властью императора Асмодеана XXXIV из народа тифлингов. Около 500 ~ 900 лет назад, первый император благодаря помощи Асмодея смог прекратить гражданскую войну на

своей планете и объединить их в одну Планетарную державу. В Войне Крови Баатора и Абиса Асмодеанский Доминион играет роль нейтральной территории. Ныне правящей силой считается Кардинал-регент при малолетнем Императоре.

Три-кринский Матриарх

Темный Предел

Пограничная территория, которую расы Мыслимого воспринимают как завесу, за которой начинается Немыслимое. На этой территории особенно сильно присутствие Свежевателей Разума (Иллитидов) и их бывших рабов, а ныне непримиримых врагов Гиттиянки.

Религия и веры

Изгнанные, умершие и прочие боги:

Господин - Мужское начало, покровитель мужчин, отцов, мужей. Мужского либидо.

Изгнан. **Домены:** Жизнь, Свет

Владычица - Женское начало, женское таинство, покровительница женщин, вдов, матерей, жен, любовниц. Изгнана. **Домены:** Природа, Магия

Воин - Покровитель воин и воинов, храбрецов, тактического гения, силы защищающей слабых. Мертв. **Домены:** Война, Жизнь

Привратник - Страж, что проводит души мертвых. И охраняет завесу отделяющую Мир Духов от Мыслимого Смертных. Верховный судья Загробной жизни. Ненавидит нежить. Считается пропавшим. **Домены:** Смерть, Природа

Творец - Покровитель творцов, творческого и ремесел. Мертв и разобран на запчасти. **Домены:** Свет / Шестерни (*Gear Domain - Middle Finger of Vecna Blog*), Знания / Инновации (*Innovation Domain - Deamons and Deathrays blog*)

Разрушитель - Дитя Первичного Хаоса, Герольд Энтропии. Покровитель Разрушения и Разрушительных Перемен. Считается Мертвым. **Домены:** Смерть, Буря

Судия - Покровитель Цивилизаций и Права разумных и Вселенского Порядка. При заключении клятв, обещаний и просто когда говорят правду нет-нет да клянутся его именем. Считается Изгнанным. **Домены:** Знания, Свет

Странник - Покровитель смекалки, ищущих свой путь, плутовства, хитрости. Торговцы и коммивояжеры часто клянутся им, когда уверяют в высочайшем качестве своего товара. А преступники благодарят его за удачу. Исчез. **Домены:** Плутводство, Буря/Странствие (*Travel Domain - Middle Finger of Vecna Blog*)

Мудрец - Покровитель разума, логики, естественного подхода, системной магии и голода познаний. Ученные, натурфилософы и чароплеты чертыхаются, упоминая его всуе. Считается Мертвым. **Домены:** Знания, Магия

Неназываемый - Покровитель Тирании, Силы, что порабощает. Жив, здравствует и императорствует. **Домены:** Война, Смерть

Философии, Вероучения и Культы

Культ Пустоты а.к.а. **Пустые** а.к.а. **Пустотные** - *Все пришло из Бездны, в Бездну все и вернется.*

Культ, верующий в то, что с приходом во Вселенную Слова и Мыслимого было нарушено истинное положение вещей. Для возвращения Гармонии в Мироздание, необходимо установить во вселенной **Великую Тишину**, другими словами **Заткнуть** хаотически гомонящую **Вселенную**.

Иконы Культа:

Эттеркай - Тень Пустоты, Дракон Тишины **Домены:** *Разрушение* (Destruction - Middle Finger of Vecna blog), *Энтропия* (Entropy - Middle Finger of Vecna blog)

Слуги Звезд а.к.а. **Слуги** а.к.а. **Звездуны** - *Звездные Лорды где-то там, и мы найдем их.*

Звездные Лорды ушли за грань Мыслимого, в другую реальность, оставив детей своих наедине с ужасами Вселенной. На самом деле, это испытание на верность. Испытание для тех, кто найдет их ключи и подсказки, что разбросаны по вселенной и найдет дверь в ту другую реальность, что Звездные Лорды оставили позади себя.

Иконы Культа:

Атлас -

Эльдар Эладин -

Имгир -

Фракции:

Триумвират - три авторитетных лица, князя руководящих той частью вселенной, что неподвластна “Режиму” Безымянного Бога. Не обладая многочисленными ресурсами Империи, Триумвират предпочитает действовать законными, около-законными, и сомнительными методами, с целью сохранения перемирия между Режимом и Князьями. Чаще всего прибегают к услугам домов, возвышенных, шпионов и наемников, ну или на худой конец к Клейдам.

- Первый Князь -
- Второй Князь -
- Третий Князь -
- *Редклифы* - Семья, следующая в очереди на получение титула “Дом”. И все благодаря многочисленным достижениям и подвигам Йеремии Редклифа - Человека Легенды

- *Дом Реднав* - династия, которой удалось сохранить технологию создания небесных кораблей после краха Первых Цивилизаций. Им также принадлежит честь модификации технологии путем замены обшивки на пластины из облачного металла.
- *Дом Клейд* - знатный дом, ставший известным благодаря распушенности и вседозволенности некоторых его членов, и авантюрному характеру всех в этой семье. Триумвират не часто прибегает к их услугам, потому что у Клейдов есть привычка оставлять после себя одни лишь руины и пожарища, тогда как сами будут пьяны, под кайфом или еще хуже, с женой торгового воротилы или генерала. Но есть у них и другая способность - многие из клана чувствительны к возмущениям "Той Стороны" - Мира Духов и могут общаться с духами, музами и кошмарами.
- *Дом Фавро* - династия в свое время представившая технологию одушевления неодушевленного. Вернее, нагло сворованную у гномов и изрядно доработанную. Творения дома Фавро намного выше и куда менее разумны, чем творения гномов. Вместо рун, нанесенных на доспех, в их программировании используются арканские кортексы (арканские платы) (Warjack'и)
- *Дом Найтингель* - или, как их прозвали в народе, певчие или среброязыкие. Найтингели - один из самых доверенных Домов на службе у Триумvirата. Найтингель - это дом стяжавший репутацию филантропов, миротворцев, послов доброй воли. Многие из клана обладают Голосом - способностью, подавляющей силу воли и делающей цель восприимчивой к словам Найтингеля. Голос также используется как оружие, отсюда и другое прозвище клана, более оскорбительное - Баньши
- *Дом Фэй* - клан, один из немногих, кто владеет врожденным талантом к использованию "маны" без стимулянтов - причина в том, что они происходят от астральных охотников, тех, кто охотится за китами и собирает за ними эфир. Один из их предков облучился маной во время особенного сильного выплеска эфира, находясь вне защиты корабля

Тренды (Myst, "В поисках Ре'ша") - семья "писателей", приложивших руку к сотворению многих рукотворных миров, порталов в уже существующие миры, а также,

налаживанию добрососедских отношений между обитателями. Ходят слухи, что именно они приложили руку к изгнанию богов.

Звероусты (Beastmaster трилогия) - Разрозненный народ, а точнее племя, где у всех повсеместно развит талант коммуникации со зверями, тех, в чьих жилах течет звериная кровь или близость по духу к зверям. Зверолюды их ненавидят, потому что многие происходят из племени Норанов, а люди побаиваются, считая шпионами зверолюдов

Империя Неназываемого он же **“Режим”** (Midnight RPG) - Один из наиболее могущественных игроков на галактической арене, со столичным миром глубоко в сердце гоблинской территории и в подчинении которой находится с десятков планетарных систем. “Режим” - Тоталитарная империя, где гоблиноиды занимают положение господствующей расы, а главенствующие административные функции находятся в руках верховных священнослужителей Церкви Безымянного.

*Между тем, можете сыграть в игру: “Найди оригинал, откуда автор с*****л идею”*

Расы (Будут добавляться)

I) **Нефилимы** (флафф и переделка Атлантов из Thule Campaign 5e)

Одним из первых творений Создателя, был Атлас, наравне с Эльдаром и Имгиром, он же составлял первый совет Звездных Лордов. В какой-то момент, задолго до записанной истории, он исчез, освободив пост Звездного Лорда дальнейшему поколению. Широко распространена теория, что Нефилимы являются творением Звездного Лорда, как эладрины - творением Эльдара Эладина, так же как Имгир - творец Морадина и гномов (краснолюдов). Нефилимам принадлежит технология астральных кораблей, движущихся в астральном море на парусах, ловящих свет. Почти без изменений эта технология дошла до нынешнего поколения. Благодаря флоту кораблей, бороздящих просторы вселенной, Нефилимы смогли создать колониальную империю, которой они правили многие тысячелетия.

Империя Нефилимов была потеряна в результате Большого Взрыва. Выжила лишь десятая часть всего населения империи.

Нефилимы умирающая раса, являющаяся предтечами людей. Но несмотря на потерю Империи и большую часть населения, современные потомки Атланса, избежавших уничтожение колоний, продолжают оставаться силой, которая направлена на сохранение исчезающих ценностей Нефилимской Империи. Дети Атласа готовы пойти на многое, что бы вновь обрести некогда утраченные предметы ценности и знания, а также вернуть былое величие своей цивилизации.

Увеличение характеристик: +1 к Силе, +2 к Интеллекту.

Нефилимы ценят образованность и физическую подготовку, не говоря уже о физическом совершенстве

Возраст: Достигают зрелости в 20 и доживают до 120

Мировоззрение: Нефилимы верят в закон и считают что общество созданное благодаря правилам и грамотному контролю способно достичь много. Существуют ли законы для защиты или порабощения, каждый индивид решает для себя сам.

Широкое образование: тренирован в двух навыках по атрибуту (Интеллект).

Нефилимы поощряют эрудицию и тягу к знаниям.

Крепкие Волей: Обучение у атлантов чаще всего идет бок о бок с дисциплиной в обществе атлатов, а посему они обладают живым и волевым разумом. Получают преимущество (advantage) к заклинания и заклятье-подобным-умениям на заклинания ломающие и подчиняющие волю индивида (как пример, заклинание повеления (command), подчинения (dominate), гиаса (gease)

Языки: Нефилимы начинают со знанием Общего и Старой Речи (Old Speech)

II) **Люди** (Здесь будет описание народностей с навыками, которые ассоциируются с тем или иным племенем. Имейте ввиду, что эти навыки не являются ограничениям, и требованиям к игре, но люди живущие в мире, будут судить вас согласно представлениям о среднестатичном представителе народа, плюс это облегчает создание НЕП-ися)

Будучи потомками Нефилимов, людская кровь изрядно разбавилась за прошедшие столетия. И тем не менее, ныне являются одной из самых распространенных рас во многих рукавах галактики.

- Эдиры - Изначально, как таковой, народности Эдиров не существовало. Эдирами называли учеников рунописца Эдаса - первого рунописца не-краснолюда. Считается что он был первым "искусником". Со временем у учеников появились дети и внуки, которым также передавалось искусство творения заклинаний при помощи письма и слов. В принципе, ожидайте, что любого человека изучающего "искусство" могут назвать Эдиром. Однако ж, потомков Эдаса и его учеников можно узнать по желтому цвету глаз (навыки ассоциирующиеся с Эдирами: Магия (Arcana), Выступление (Performance), Восприятие (Perception)
- Норанцы - обитатели некогда мира богатого дождевыми лесами, их цивилизация была выстроена на рабском труде племен звероловов, которые были, как и нораны исконными обитателями этого мира. Многие Норанцы обладали даром говорить и подчинять своей воле Зверей, что давало им почти безграничную власть над зверолодами. По крайней мере до тех пор, пока зверолоды не восстали и не вынудили Норанов бежать из своего мира. С тех пор они кочующие по вселенной одиночки или семейные пары, скрывающие свое наследие. И так продолжается уже 200 лет. Их врожденный дар за это время уже успел ослабеть. Но потомком этого племени до сих пор можно распознать по платиновым, даже пепельным или седым волосам.. Ходит поверье, что волосы Норанов выцветают после того, как им удастся приручить своего первого зверя. (навыки ассоциирующиеся с Норанами: Обращение с животными (Animal Handling), Обман (Deception), Выживание (Survival)
- Икхади - Народ исконно обитавший среди прерий и степей. Необходимость выживания в климате, где многое зависело от капризов природы, а также,

ограниченности ресурсов, привели к тому, что Икхади никогда не перешагивали через ступень развития кланово-племенного строя. В их мире эта система была даже расширена до абсурда и вынуждала мужчин и женщин селиться отдельно. Что привело к тому, что в их народе нету разделения по гендерным ролям. Сейчас же, когда Икхади научились выходить в космос, им нет нужды придерживаться установленных рамок и ограничений, но проблема в том, что эти их ограничения и табу стали частью их культуры и очень разнородной культуры, в силу того, что обычаи до сих пор сохранившихся племен сильно различаются. Икхади на Звездной арене заслужили репутацию стойкого и неуступчивого народа, даже в чем-то упрямого, вплоть до упертости. С торговцами из этого народа особенно сложно иметь дело (навыки ассоциирующиеся с Икхади: Выживание (Survival), Запугивание (Intimidation), Природа (Nature), Восприятие (Perception))

- Элимы - Обитатели исконно водного мира, на 97% покрытого водой. Суши для всех в этом мире никогда не хватало, а потому Элимы живут на плавучих деревнях, когда как острова принадлежат знатым домам, всем себя обеспечивающими ресурсами суши и иногда торгуют с плавучими деревнями. Поскольку большую часть жизни, Элимы проводят рядом с водой, то их жизнь зачастую зависит от капризов непостоянной морской погоды и милости морских гадов. поголовно все в этом племени умеют плавать, и уже с младых ногтей многое знают о мореплавании, погоде, знают два десятка способов вязания узлов и готовить похлебку из морских водорослей. Еще Элимы известны благодаря пышным празднествам и умению заклинать летучих медуз, с родного мира, игрой на конхе или окарине. Говорят с той же легкостью Элимы могут заклинать музыкой и других морских тварей. Но подтверждения этим слухам так и не нашли (навыки ассоциирующиеся с Элимами: Природа (Nature), Атлетика (Athletic), Акробатика (Acrobatic), Выступление (Performance), Обращение с животными (Animal Handling))
- Арлади - Во времена Владычества Нефилимов, Арлади были народом, что выполняли роль матросов на их небесных кораблях. Поэтому неудивительно, что после краха Первых Цивилизаций, эта народность быстро нашла место в изменившемся мире. Если раньше племя плавало под чьму-то приказу, то отныне они сами стали себе хозяевами. Сама народность делится на две касты: сами Арлади и Аруди. Разница в том, что Арлади это те кто получил право командовать кораблем, другими словами, капитан, а Аруди - это те кто такого права не получили. Капитаны в племени занимают положение знати, и имеют право занимают официальные должности (что есть дворец, как не просто очень большой корабль). Именно Арлади принадлежит честь модификации технологии небесных кораблей и создание первых судов с обшивкой из облачного металла. Многие из них в нынешне время входят в команды, занимающиеся сбором маны и отловом эфирных китов (навыки ассоциирующиеся с Арлади: Природа (Nature), Убеждение (Persuasion), Акробатика (Acrobatic))

- Меради - радикалы и маргиналы, которым не нравилось традиционное положение вещей в обществе Арлады. Изгнанные или отрекшиеся от большинства Меради чаще всего представляют собой пиратские или разбойничьи вольницы. Анархисты общества которых выстроило республики в своем понимании. Живут пиратством и бандитизмом, по большей части. И в то же время, многие из этой группы профессиональные шулеры, которые мухлюют в карты так азартно, что могут даже предсказать судьбу. (навыки ассоциирующиеся с Меради: Атлетика (Athletics), Запугивание (Intimidation), Природа (Nature))
- Шакоры (см. **Предыстории**) - они народ легенд и фольклора. Шакоры это люди пришедшие из-за грани немыслимого. Они пришли из вселенной, где они являются единственной формой жизни, и ютятся они на маленькой голубой планете, третьей, по-счету, от Солнца. Их мир - Шакор - это мир возможностей, ибо у него существует много параллельных отражений, реальностей, если хотите. И весьма предусмотрительно, потому как Шакоры имеют привычку доводить до ручки свою реальность. Возможно именно благодаря своему уникальному положению, канал доступа к мирам духов у Шакоров довольно сильный, - столько мыслителей и фантазеров на одной планете - это надо еще поискать! Почему Шакоры появляются в *этой* вселенной - загадка, даже для них самих.

III) **Эльфы**, потомки Первого Звездного Лорда Эльдара и его творения Эладринов.

- Эладрины были самым мистическим народом среди Первых Цивилизаций. С самого первого дня, благодаря совета Эльдара, этот народ мог свободно перемещаться без помощи небесных кораблей, или же рун с порталами, все что им было нужно - это лишь захотеть. Эладрины знали способ перемещения между мирами используя миры снов и кошмаров в качестве основного узла перемещения. У них не было столь обширной цивилизации, как у нефилимов, в силу того, что они никогда не были привязаны к одному месту. После Большого Взрыва ситуация сложилась не в лучшую сторону для Эладринов. Взрывная волна ощущалась даже в обеих проекциях материального мира. Не говоря уже о том, что была разорвана мембрана между плоскостями миров. Из-за чего определенная часть эладринов застряла в мирах снов.
- Высшие эльфы - Большая часть эладринов во время Большого взрыва осталась на материальном плане, без возможности перемещения на 300 столетия эпохи известной как "Долгая Ночь". Способные прикоснуться к мирам духам, лишь только во сне, эладринам ничего не оставалось, кроме как начать строить общество и попытаться вновь открыть проход в мир снов. Эльфы для обитания выбирают миры, где преграда отделявшая Мир Духов была необычайно тонка. Строительство их городов ведется вокруг портала ведущий в Мир Снов (не без помощи гномов, которые собаку съели на создании порталов), к сожалению после первого нашествия тварей из Мира Кошмаров, большая часть порталов теперь закрыта и охраняется, а некоторые города так и вовсе в руинах, после нашествия.

- Лесные эльфы - После Первого Вторжения Кошмаров некоторые из городов не подлежали восстановлению - потому как сама почва пропиталась негативной энергией и миазмами смерти. Многим эльфам пришлось укрыться в лесах, где им предстало необычайное открытие. Первостихийная природа леса вытягивала энергию из кошмаров. После окончания вторжения, эльфы начали восстанавливать разрушенные города, в том числе, засеивая здания и меняя свой уклад жизни в сторону симбиотического существования.
- Дроу - Ситуация темных эльфов несколько особая. Дроу называют Эладринов, которые во время Большого Взрыва застряли в Мире Кошмаров и из изменились до неузнаваемости, под действием негативной энергии мира, ровно как и из необходимости адаптироваться под постоянными атаками кошмаров. Многие, присягнули на верность тому или иному Князю Ужаса, и именно они составляли авангард первого нашествия кошмаров в последние годы "Долгой Ночи".
Однако некоторые общины продолжают выживать, отбивая атаки всех: и кошмаров, и сородичей перешедших на сторону Кошмаров.
Так же Дроу называют тех немногих безумных авантюристов, что отправились на поиски Мира Снов, в Запределье, за рубежи Космоса, астрала и эфира, в Дальние пределы. Из тех, кто вернулся, ни один не претендовал на то, что бы быть названным Эладрином - настолько они изменились

VI) **Краснолюды (Дварфы)** (PHB / Sword Coast), потомки Первого Звездного Лорда Имгира и первого краснолюда Морадина. Если Нефилимы открыли секрет безвоздушного перемещения, а эльдарам была доверена тайна проникновения в Мир Снов наяву, то Краснолюдям Имгир доверил секрет рунописания через Морадина, а тот передал это знание Дугмарену, своему сыну и краснолюдю во втором поколении, почитаемый ныне краснолюдями как один из Древних. Используя знания рунописания, ровно как и обширные знания в металлургии и созидании (некоторые краснолюды даже утверждают, что они **изобрели** железо, не **открыли**, а именно **изобрели**), коротышки смогли создать одну из первых цивилизаций, базировавшуюся на сплаве магии (рунной) и техники. Как пример, можно привести создание ими **кованных** (gear/warforge), которые выполнили тяжелую, вредную и черную работу. Другой пример - рунные врата, как наземные, так и астральные, позволяющие перемещаться между двумя связанными и настроенными друг на друга портала в виде большой каменной арки, или же двумя точками в Астрале. Именно на рунописи базируется магия Искусников, распространившаяся благодаря экспериментами с писание Эдаса (первого и единственного рунописца не-краснолюда) и его учеников. Краснолюды не так сильно пострадали от Большого Взрыва и последовавшего за ним Долгой Ночи. Однако свою лепту в развитие современного общества краснолюдов внесло Железное Восстание - период, когда Кованные стали одержимы Духами Кошмаров, пришедших с Темной Стороны Мира Духов. Восстание вынудило краснолюда пересмотреть свою политику на применение рун, а также создание "Кодекса Памяти", обширный свод правил и регулирований, сперва касавшийся

рунной магии, в современном виде, охватывающий почти все нормы жизни. Сакраментальный труд всего краснолюдского народа (*Дварфский Талмуд*).

- Горные Краснолюды -
- Овражные Краснолюды - Астероидные шахтеры
- Дуэргары -

V) **Гномы** потомки союза краснолюдов и эладринов (PHB/Sword Coast)

- Лесные
- Каменные
- Глубинные

VI) **Тифлинги** (PHB/ Sword Coast/ Unearthed Arcana “That Old Black Magic”) -

Обитатели планеты вращающейся вокруг двух Звезд Близнецов (Баатор и Абисс). Облучение солнечной энергией двух звезд сильно изменило облик людей, населявших эту планетарную систему. С Большим Взрывом открылись врата в недрах обеих Звезд, выпустив на волю расы Демонов и Дьяволов. Подстрекаемые обоими лагерями, Тифлинги начали Гражданскую войну, окончившуюся с приходом к власти Асмодеана, не без помощи Асмодея. Ныне Тифлинги - обитатели мира, являющегося нейтральной территорией, в Войне Крови, что ведется за другие миры сектора.

VII) **Полурослики** - Принято считать, что Звездные Лорды создали три расы перед тем как исчезнуть навсегда. Что не так. Перед тем как окинуть пределы Мыслимого и перейти в другой план Бытия, Звездные лорды общими силами сотворили двух братьев, идентичных в облике, и им Лорды поручили задачу вести хронику Вселенной, в тайне от остальных рас. Двое братьев давно уже перешли в Мир Духов, но дело их живет. Многие полурослики живут кланами, где высшую духовную, а иногда и руководящую роль играет Хронист, который записывает историю. Малый народ живет двойной жизнью, кланом и среди больших рас, от которых они держат информацию о своих кланах в тайне и работают обычно в таких местах, которые всегда на виду или полны слухов, что бы затем, вечером рассказать сокланновцам и Хронисту.

- Мягкоступы (Ligtfoot) -
- Стойкие (Stout) -

VIII) **Аасимары** (DGM / Southland heroes)

IX) Чешуйчатая империя -

A) **Драконорожденные** (Dragonborn) - Раса занимающая достойное положение знати и официальных лиц, но все же подчиняемое положение по отношению к своему

Драконьему князю в частности и титулованному Богу-дракону, в общем. Каждому драконьему клану принадлежит одна из 10 планет, вращающейся вокруг желтого карлика.

Б) Дрейки / Драйки (Dragonkin) (Midgard heroes) - Раса произошедшая от родственных драконам существ - Дрейков. Занимают большой спектр работ и ремесел в империи.

Представляют собой зажиточный, средний класс и разбогатевшее низшее сословие
В) Кобольды (DGM / Midgard Heroes) - Дальние отпрыски величественных рептилий, кобольды это раса слуг которую поручают черную, физическую или просто грязную работу.

Х) Зверолюди - Объединение сразу нескольких племен, родом с мира Норан, некогда покинутого Норанцами, и двух его лун. Ныне являются безраздельными властителями Мира, вернее были бы ими, если бы не постоянные склоки между различными звериными кланами

А) Гнолли (Soutland Heroes)

Б) Кентавры (Midgard Heroes)

В) Альсиды (Midgard Heroes)

В) (Мино)Тавры (Unearthed Arcana "Waterborn adventurers"/ Southland Heroes / Midgard Heroes)

Д) Львиноголовые / Леониды (= Werelions ~ Soutland Heroes)

Е) Полукровки (Шифтеры) (Unearthed Arcana "Ebberon")

З) Клан Вранов (Кенку) (DGM / Midgard Heroes)

И) Ящеролюды (DGM / Midgard Heroes)

К) Лисолюды (Deamons and Deathrays worldpress blog)

Увеличение характеристик: +2 Ловкость

Возраст: Половозрелость достигают в 8, живут до 50

Рост: от 4 до 6 футов. Средний размер.

Скорость: 30 футов

Укус: Как действие, тренированная атака, урон **1d4** + Сила/Ловкость, что больше.

Может использоваться как **невооруженная атака** по правилам **Боевых Искусств**.

Урон растет на **6** уровне **d6**, на **12** уровне **d8**, на **18** уровне **d10**

Темнозрение на **60** футов

Языки: **Общий** и **Сильванский**, **Тайный Лисий Язык**

Навыки: Восприятие (**Perception**) тренировано

- Подраса: **Рейнардиец**

Увеличение характеристик: +1 к Мудрости

Тренированное оружие: **Рапира**, **Длинный меч**, **Короткий меч**, **Ручной арбалет**

Грациозный бег: Используя Бег (**Dash**) скорость увеличивается на 10 футов. Как свободное действие может встать на все четыре конечности. Скорость в данном случае увеличивается на 5. Атаки из такого положения, кроме **укуса** наносятся с недостатком. Встать на две лапы стоит половину движения

Навыки: Акробатика (**Acrobatic**) тренирована

- Подраса: **Китцуне**

Увеличение характеристик: +1 к Харизме

Лисья магия: Знает кантрипы Пляшущие огоньки (**Dancing Lights**) и Малая Иллюзия (**Minor Illusion**) определяющая способность - **Харизма**

Перевертыш: За действие можешь принять **человеческий облик**, который нельзя видоизменить. **Невозможно использовать укус в человеческой форме.** При падение здоровья до 0 или при смерти, принимаешь истинный облик.

За действие можно принять **форму лисы. Физические атрибуты** меняются если они **выше, чем** ваши **изначальные атрибуты** в истинной форме. В этой форме вы **не можете использовать оружие, только укус и лисью магию, другие заклинания** вам **не доступны.** При падение здоровья до 0 или при смерти, принимаешь истинный облик.

Л) Волколюды (Deamons and Deathrays wordpress blog)

Увеличение характеристик: +2 к Силе, + 1 к Ловкости (Разрешается поменять местами)

Возраст: Половозрелости достигают в 12. Живут от 55 до 80.

Рост: от 5 до 6,5 футов. Средний размер.

Скорость: 30 футов

Темнозрение: На 60 футов

Острое чутье: Навыки Восприятия (Perception) и Выживания (Survival) тренированы. Преимущество на броски где задействованы нюх и слух. Эффекты влияющие на слух и обоняния лишают преимущества.

Укус: Как действие, тренированная атака, урон **1d4** + Сила/Ловкость, что **больше.**

Может использоваться как **невооруженная атака** по правилам **Боевых Искусств.**

Урон растет на **6** уровне **d6**, на **12** уровне **d8**, на **18** уровне **d10.**

Прирожденный охотник: Используя Бег (**Dash**) скорость увеличивается на 10 футов. Как свободное действие может встать на все четыре конечности. Скорость в данном случае увеличивается на 5. Атаки из такого положения, кроме **укуса** наносятся с недостатком. Встать на две лапы стоит половину движения.

Языки: **Общий** и **Тайный Волчий** язык (позволяют общаться со всеми представителями семейства собачьих)

М) Медведолюды (Deamons and Deathrays wordpress blog)

Увеличение характеристик: +1 к Силе, + 1 к Телосложению

Возраст: Половозрелости достигают в 15. Живут от 65 до 80.

Рост: от 5 до 7 футов. Средний размер.

Скорость: 30 футов

Широкое телосложение: При проверках на захват и манипуляцию с объектами медведолюд считается большим существом

Громоздкий: В силу больших размеров и строения тела, требуется броня на больших существ под особый заказ. Цена доспехов и одежды увеличена вдвое.

Медвежьи когти: Как действие, тренированная атака, урон **1d4** + Сила/Ловкость, что **больше.** Может использоваться как **невооруженная атака** по правилам **Боевых Искусств.** Урон растет на **6** уровне **d6**, на **12** уровне **d8**, на **18** уровне **d10.**

Чуткий Нос: Преимущество на проверки Восприятия, где может быть задействован нюх.

Темнозрение: На 60 футов

Языки: **Общий** и **Тайный Медвежий** язык (позволяют общаться со всеми представителями семейства медвежьих)

- **Бурый Клан**

Увеличение характеристик: +1 к Силе

Храбрость: Преимущество на спасброски против **Страх**

Устрашающая Сила: **Атлетика** - **тренированный** навык

- **Белый Клан**

Увеличение характеристик: +1 к Телосложению

Теплая Шкура: Сопротивление к холоду

Суровое Выживание: **Выживание** - **тренированный** навык

- **Черный Клан**

Увеличение характеристик: +1 к Ловкости

Осторожный: **Скрытность** - **тренированный** навык

Покров Дикой Природы: Право спрятаться в слабо скрытой местности, как то, ливень, метель, туман, и при других подобных погодных явлениях

Н) Кошколюды

Увеличение характеристик: +2 Ловкость

Возраст: Половозрелость достигают в 12, живут до 60. Народная молва говорит о том, что они живут 9 раз по 60.

Рост: от 4 до 6 футов. Средний размер.

Скорость: 30 футов

Когти: Как действие, тренированная атака, урон **1d4** + Сила/Ловкость, что **больше**. Может использоваться как **невооруженная атака** по правилам **Боевых Искусств**.

Урон растет на **6** уровне **d6**, на **12** уровне **d8**, на **18** уровне **d10**

На перегонки с тенью: Используя Бег (**Dash**) скорость увеличивается на 10 футов. Как свободное действие может встать на все четыре конечности. Скорость в данном случае увеличивается на 5. Атаки из такого положения, кроме **укуса** наносятся с недостатком. Встать на две лапы стоит половину движения.

Темнозрение: На 60 футов

Грациозен: Навык **Акробатики** тренирован

Языки: **Общий** и **Тайный Кошачий** язык (позволяют общаться со всеми представителями семейства кошачьих)

- **Лунный Клан** ~ **Полная Луна** (Самая таинственная подраса кошколюдов)

Увеличение характеристик: +1 Мудрость

Кошачий глаз: *Восприятие* тренирован и **преимущество** при бросках, где может быть задействовано **зрение**

Благодать Луны: Знает **кантрип** на выбор из списка заклинаний **Друида**. **Мудрость** - определяющая характеристика

- **Звездный Клан** ~ **Новолуние** ("Кошколюд любит прятаться")

Прирожденный охотник: *Скрытность* тренирована.

Мягколап: Скорость увеличена на **5 футов**

На четыре лапы: Сопротивление урону при **падении**.

- **Смеющийся Клан** ~ **Полумесец** (Самая человекоподобная подраса кошколюдов. "Кошколюд не винова-а-а-ат. У Кошколюда проблема с лунной во-о-одкой")

Увеличение характеристик: +1 Харизма

Обманчивая внешность: *Блеф* тренирован. **Тренирован** в использовании *Набора для Перевоплощений (Disguise Kit)*

На одном языке с охотниками: Знает дополнительно один язык, на выбор.

- **Пустынный Клан ~ Убывающая Луна** ("Кошколюд скучает по пескам своей родины")

Увеличение характеристик: +1 к Силе

Барханный кот: *Выживание* тренировано.

Воин Пустыни: Тренирован в обращении с Дротиком (**Javeline**), Копьем (**Spear**), Пращей (**Sling**), Скимитаром (**Scimitar**), Кнутом (**Whip**), Сетью (**Net**)

О) Крысолюды

Увеличение характеристик: +2 к Ловкости

Возраст: Половозрелости достигают в 8. Живут, в среднем, до 50.

Рост: от 3 до 5 футов. В силу горбатости, малый размер.

Скорость: 25 футов

Суетливый: Используя Бег (**Dash**) скорость увеличивается на 10 футов. Как свободное действие может встать на все четыре конечности. Скорость в данном случае увеличивается на 5. Атаки из такого положения, кроме **укуса** наносятся с недостатком. Встать на две лапы стоит половину движения.

Потомок Грызунов: Навык **Обращения с Животным** тренирован

Укус: Как действие, тренированная атака, урон **1d4** + Сила/Ловкость, что больше.

Может использоваться как **невооруженная атака** по правилам **Боевых Искусств**.

Урон растет на **6** уровне **d6**, на **12** уровне **d8**, на **18** уровне **d10**.

Чуткий Нос: Преимущество на проверки Восприятия, где может быть задействован нюх.

Темнозрение: На 60 футов

Языки: **Общий** и **Тайный Крысиный** язык (позволяют общаться со всеми представителями семейства мышиных)

- **Белый Клан**

Увеличение характеристик: +1 к Интеллекту

Умелец: **Обучен** в обращении с Набором Умельца (**Tinkerers Tool**)

Лабораторная Крыса: Преимущество на спасброски против ядов и болезней.

Сопротивление ядам

- **Серый Клан**

Увеличение характеристик: +1 к Мудрости

Проныра: Дает право протиснуться и передвигаться в тесных и узких пространствах.

Стайный инстинкт: Преимущество на атаку, при наличии боееспособного союзника в 5 футах от крысолюда

П) Ааракоры

XI) **Кованные** (Gearforge) (Unearthed Arcana "Ebberon" / Midgard Heroes)

Раса слуг, созданная гномами для работы в неблагоприятных условиях, как-то: шахтах полных смертельных веществ, в мирах с непригодной атмосферой, на астероидах. Отличие от обычных автоматов и механоидов было в том, что

кованные носили на теле руны “души” После краха Первых Цивилизаций, и случаев одержимости кованных кошмарами за четыре года до нынешнего времени, гномы пересмотрели свою политику в отношении разумных механизмов. Боясь, что кованные вновь могут стать одержимыми, даже когда кошмары по большей части были изгнаны из реальности. Производство новых кованных приостановлено. Часть кованных дезактивирована, а остальных поставили перед выбором: работать и дальше на гномов или отправиться в добровольное изгнание, на поиски своего места в мире, какой бы выбор не был, руна “души” будет “скована”, и после этого ритуала кованный будет продолжать мыслить, но будет лишен всего спектра эмоций.

XII) **Гоблиноиды (орки, гоблины, хобгоблины)** - раса верных слуг и воинов на службе у Безымянного Императора. Именно благодаря их вере и ежедневным ритуалом, Безымянный смог протянуть достаточно долго, что бы возвыситься. Ныне они составляют костяк сил Императора. А их миры - официальная столица Империи Неназываемого.

Правила:

I. **Firearms** (DMG p.267, renaissance-type на начальных уровнях. modern и future-types на более поздних)

II. **Hero Points** (DMG p.263)

III. **Corruption Points** (Tower of Lonely GM blog, Deamons and Deathrays blog) (Использование обдумывается) Они же “Очки Тени” (а также, “Очки Темной Стороны”). При аморальных или морально сомнительных действия персонаж получает очко тени, которое может потратить на “темное вдохновение” (**dark inspiration**) на один раунд все действия персонажа считаются, как успешными. В определенный момент DM (или один из игроков) может потребовать сделать проверку на Порчу (**Corruption**) DC = 10+использованное число раз “темного вдохновения” по **Мудрости** или **Выносливости**, в зависимости от того, что выше

Магия:

I. **Spellpoints** (DMG p.000) - вместо Spellslots

II. “**Cast from HP**” - можно творить заклинания даже при отсутствии spellpoints, за счет получения ранений (уменьшение максимума очков HP), равного уровню заклинания. Максимум хитов восстанавливается после длительного отдыха.

Feat - Талант

Spellbrand (Арканное клеймо) (Fistfull of Dice blog)

Требование: Харизма 13 или больше

Вытатуированное на теле владельца магическое клеймо, в процессе долгого и болезненного процесса. Позволяет применять заклинание, вплетенное в узоры татуировки.

Арканное клеймо - это заклинание выгравированное на теле носителя, к которому у того есть доступ. Приравнивается к заклятье-образному навыку (**spell-like ability**).

Арканное клеймо может быть **активировано** столько раз, сколько составляет **модификатор Харизмы** носителя (**минимум 1**). Процесс активации сам по себе болезненный, во время которого требуется пройти проверку на **Харизму**, где **DC = 10**

+ уровень активируемого заклятия. При **провале** проверки, носитель клейма получает **1d6** силового (force) **урона**, при успехе урон не наносится и клеймо. **Вне зависимости** от результата **броска**, клеймо активируется. Данный талант может быть взят **несколько раз**, каждый новый уровень таланта означает получение нового клейма. Данный процесс весьма болезненный, носитель, при ритуале **татуирования**, получает **2d10** урона и должен пройти проверку на **Конституцию (DC 10 + уровень заклинания)**. При **провале урон** наносится **полностью**, при **успехе** - **наносится половина**. Взятый **на первом уровне** талант означает, что “клиент” получил клеймо, пройдя все проверки, без вредных или отойдя от последствий, но он ограничен лишь **фокусами, незначительной магией (cantrips) и заклинаниями первого уровня**.

Примеры Арканного клейма

Клеймо Зверя - активация клейма приравнивается к эффекту заклинания Enhanced Ability. Может выглядеть как ритуальное изображение тотемного зверя на груди или предплечье.

Клеймо Огня - активация клейма приравнивается к эффекту заклинания Burning Hands DC = 10+ Модификатор Харизмы. Может выглядеть как языки пламени тянущиеся вдоль рук и ладоней

Клеймо Тени - активация клейма приравнивается к эффекту заклинания Darkness. Может выглядеть как щупальца черного дыма, покрывающие лицо.

Клеймо Паука - активация клейма приравнивается к эффекту заклинания Spiderclimb. Может выглядеть как узор паутины покрывающий руки и ноги.

Animal Empathy (Животные Узы) (DiBastet)

Ваше присутствие не тревожит диких зверей

Вы получаете следующие преимущества:

Ваша **Мудрость** или **Харизма**, по выбору, увеличивается на **1**, максимум **20**

У Вас есть преимущество на бросок **Мудрость** (Обращение с животными / Animal Handling) при тренировке и отдаче животному приказов, так же Вы получаете преимущество на бросок **Харизмы** при коммуникации с животными

Звери на вас **не нападут**, если только не **спровоцированы** или не отдан соответствующий **приказ**

Blood Magic (Магия Крови) (DiBastet)

Требование: умение сотворения хотя бы одного заклинания 1-го уровня

Вы знаете как использовать силу собственной крови, что бы усилить силу ваших заклятий

Вы получали следующие преимущества:

Ваше **Телосложение** увеличивается на **1**, максимум **20**

При **творении заклятия**, в тот же ход вы можете потратить **хит-дайс** в тот же ход. В данном случае, заклинание считается на один уровень выше сотворенного

Если **здоровье** противника опускается **до 0** **атакующим заклинанием**, вы можете **сотворить заклинание уровнем выше без траты хит-дайса**. Подобную способность вы можете использовать раз за успешную атаку, - беззатратное использование заклинаний не суммируется.

Combat Reflexes (Боевые Рефлексы) (DiBastet)

У вас наметан глаз, а Ваши рефлексы спасали вас не раз.

Вы получали следующие преимущества:

Вы можете **реагировать (Reaction)**, будучи **удивленным (Surprise)**

Когда вы совершаете **атаку по возможности (Attack Of Opportunity)** и **промахиваетесь**, данное действие **не считается как реакция**

Dominate Magic (Коронное заклинание) (DiBastet)

Требование: умение сотворения хотя бы одного заклинания 1-го уровня

Выберите одно заклинание из списка вам доступных заклятий от 1-го до 5-го уровня включительно

Вы получали следующие преимущества:

Выбранное **заклинание** всегда **творится** на один **уровень выше**

Выберите одну из **метамагических дисциплин** из списка **Чародея (Sorcerer)**, а именно: Аккуратное (**Careful**), **Extended**, **Distant**, **Subtle**. Ваше выбранное **заклинание всегда** находится **под** выбранным **эффектом**.

Fearless (Бесстрашие) (DiBastet)

Требование: Мудрость 13

Вы как-никто осознаете, что страх это выбор, которым можно пренебречь, когда грозит опасность

Вас **нельзя запугать**

Вы получаете **преимущество** на спассброски против насылающих **страх способностей, атак, заклинаний и методик**, на вроде запугивания и пыток

Scolar (Схоласт) (DiBastet)

Требование: Интеллект 13

Вы не просто начитанный индивид или книгочей, но воистину знаток некоторых областей естественной философии

Вы получаете следующие преимущества:

Ваш **Интеллект** увеличивается на **1**, максимум **20**

Вы получаете преимущество на **один навык** основанный на атрибуте **Интеллекта**, по выбору

Раз за **длительный отдых** Вы можете пройти проверку на воспоминание факта, относящегося к проблеме, которую решает партия, **DC** такой проверки **15**. В случае успеха, ДМ должен дать вам очко вдохновения (Inspiration).

Sharp Tongue (Острый на язык) (DiBastet)

Ваше циничное чувство юмора, вечные насмешки - не просто особенность вашего характера, но настоящее оружие

Вы получаете следующие преимущества:

Ваша **Харизма** увеличивается на **1**, максимум **20**

Вы получаете **преимущество** на броски **Харизмы**, когда вы над кем-нибудь **насмехаетесь**, пытаетесь кого-то **оскорбить** или **разозлить**

Вы можете использовать **действие помощи** в **бою** когда **союзник** сражается с противником, находящемся от вас на расстоянии в **30 футов**

Striking Looks (Яркая внешность) (DiBastet)

Требование: 13 Харизмы

Вы используете свою внешность как оружие, когда вам необходимо добиться своей цели.

Вы получаете следующие преимущества:

Ваша **Харизма** увеличивается на **1**, максимум **20**

Вы получаете **преимущество** к броскам на **Харизму**, когда вы пытаетесь кого-то **соблазнить**

Вы получаете **преимущество** к броскам на **Харизму**, когда встречаетесь с каким-либо индивидом в первый раз. Если данный индивид настроен враждебно или вы с ним до того встречались преимущества у вас нет.

Если вы пытаетесь очаровать индивида, который проявляет к вам интерес, он получает недостаток к **спассброскам** на эффекты и заклятия **очарования**

Hunter's Training (Охотничья тренировка) (DiBastet)

Вы прошли длительную подготовку, обучаясь азам искусства охотника и выучивая повадки некоторых существ.

Вы получаете следующие преимущества:

Ваш **Интеллект** или **Мудрость** увеличивается на **1**, максимум **20**, **на выбор**

Выберите одного **Кровного Врага (Favored Enemy)** из списка Следопыта (**Ranger**)

У вас есть преимущество на **выслеживание** кровного врага с помощью **Мудрости (Выживание \ Survival)**, а также сбору и применению фактов связанных с вашим кровным врагом при помощи бросков на **Интеллект**.

Так же вы знаете **один язык**, на котором говорит представитель выбранной вами группы кровных врагов

Intimidating (Устрашающий) (DiBastet)

Вы в совершенстве знаете, как вселить страх в сердца врагов своих

Вы получаете следующие преимущества:

Ваша **Харизма** или **Сила** увеличивается на **1**, максимум **20**, **на выбор**

Вы можете использовать **Силу** вместо **Харизмы** при **Запугивание**

Вы получаете **преимущество** на **Запугивание** с помощью **Силы** на **1 ход**, после того, как ваша **атака снизила здоровье** противника до **0**

Вы получаете **преимущество** на **Запугивание** с помощью **Харизмы** против **беззащитных** и **недвижимых индивидов**, например, **пленников**

Knife master (Поножовщик / Персевер) (DiBastet / David Gibson)

Излюбленное вами оружие, может и не самое убойное, но вы знаете как использовать его на полную. Мало кто осмеливается подойти к вам на ножевую дистанцию.

Вы получаете следующие преимущества

Ваша атака **ножом/кинжалом** или **серпом** считается как атака **d6**

Вы **бросаете** нож на **предельную** дистанцию **без** недостатка

Когда вы используете действие **уклонения (Dodge)** вы можете использовать свое бонусное действие, что бы атаковать

Martial Training (Боевая подготовка) (DiBastet)

Вы прошли длительную подготовку, обучаясь азам военного искусства

Вы получаете следующие преимущества:

Ваша **Сила** и **Ловкость** увеличивается на **1**, максимум **20**, по выбору

Вы можете выбрать один из Боевых стилей из списка Бойца (Fighter)

Metamagic Technique (Метамагическая подготовка) (DiBastet)

Вы прошли длительную магическую подготовку, которая позволяет вам менять самую суть магии

Вы получаете следующие преимущества:

Вы можете **использовать одну Метамагическую дисциплину из списка Чародея (Sorcerer)**

Если у Вас есть очки чародейства (**Sorcery points**), то вы получаете еще **два дополнительных** очках, в противном же случае, вы получаете всего два очка, которые можете использовать, что бы подпитать метамагию. Вы восстанавливаете истраченные очки, после длительного отдыха.

Versatile Weapon Master (Мастер Полу-ручного хвата) (DiBastet)

Вы знаете, как лучше всего использовать оружие, которое позволяет менять хват (Versatile)

Вы получаете следующие преимущества:

Перед атакой тренированным оружием с особенностью смены хвата (Versatile

Weapon) вы можете отнять от атаки -5, при попадании атака наносит +10 урона

Когда вы держите оружие с особенностью смены хвата (Versatile weapon) обеими руками, данное оружие получает особенность длинны (reach)

Когда вы держите оружие с особенностью смены хвата (Versatile weapon) одной рукой, данное оружие получает особенность изящества (finesse)

Whip Master (Кнутовщик / Мастер кнута) (DiBastet)

Вы знаете как использовать кнут, элегантное орудие, во всю его мощь, превращая этот кусок кожи не просто боли, но смертоубийства

Вы получаете следующие преимущества:

Ваша атака **кнутом** считается как атака **d6**

Кнут для вас считается **легким** оружием (**Light**)

Вы можете использовать кнут для взаимодействия с предметами на расстоянии длинны кнута. Взаимодействие должно быть простым, как-то открыть дверь, потянуть рычаг, подтащить малый предмет (small)

Дополнительные предыстории и Наративы:

Наративы - это **специальные способности**, боевого или социального толка, которые дает **предыстория**, помимо описанных в РНВ особенностей (features), что дается при создании персонажа (**Thule Campaign 5e**)

Шакорец (Землянин)

Умения: Медицина (Medicine), Природа (Nature)

Языки: Шакорцы, или Земляне, начинают со знанием Родного языка (Считается как Тайный Язык) и Общего наречия (только устная речь на старте)

Экипировка: Земная одежда соответствующей эпохи, земное устройство соответствующей эпохи, памятный предмет из дома

На заметку: Земное устройство может считаться как инструмент (tool) выполняющий функции двух инструментов (tools) сразу. Например:

Перочинный нож со встроенным компасом (navigator's tools, thief's tools)

Сканер со встроенной печатью (Forgery kit, Calligrapher's supplies)

Как вы попали сюда?

1	Перенесся в виде астральной проекции
2	Прочитал, по пьяни, слова вызова в странном газетном объявлении
3	Экспериментальный космический корабль попал в луч яркого света
4	Дотронулся до странного черного обелиска
5	Странная старушка, прокляла меня, сказав, "что б жил в интересные времена"
6	Дотронулся до движущейся картинки в книге с непонятными закорючками
7	Произнес вслух "убраться бы отсюда", когда протирал старую лампу
8	Заснул во сне, а проснувшись... сон не исчез

Черта: Чужак в чужой стране

Ваше иноземное происхождение и нарушение принятых в *этом* обществе норм вызывают у местного населения смешки и прощается, когда как при других обстоятельствах незамедлительно последовала бы кара. Люди часто собираются посмотреть на вас и на то, как вы говорите, даже если не могут вас понять из-за акцента.

Персональные черты

1	Я часто делаю отсылки к поп-культуре, которые никто не понимает
2	Я обычно меланхоличен и выгляжу отвлеченным
3	Меня будоражат технологические возможности <i>этой</i> вселенной

4	Я все еще убежден, что все это лишь сон
5	Я завидую тем, кто может творить магию
6	В разговоре я пытаюсь подражать Земным аристократам
7	Я стараюсь демонстрировать правила приличия и манеры принятые на Земле всегда и всюду
8	Я с энтузиазмом сравниваю увиденное в <i>этой</i> вселенной с тем, что я читал в научных и фантастических книгах

Идеал

1	Честь	Храбрость и Благородство ценятся в любой вселенной (Законопослушный)
2	Вера	Эта вселенная отличается от моей, но я продолжу следовать учениям своей Веры (Любое)
3	Знания	Я должен узнать как можно больше об этом Дивном Новом Мире (Нейтральный)
4	Авантюра	Чувствую я, тут мне скучать не придется (Хаотический)
5	Второй Шанс	В этом мире я буду лучше чем на Земле, и поступать по отношению к другим буду так же (Добрый)
6	Прогресс	В этом мире я многое могу сделать на благо (Добрый)

Узы

1	Может какой-нибудь волшебник из глухих мест мне поможет
2	Когда я попал сюда со мной перенесся мой питомец
3	Похоже что в этой вселенной есть кто-то кто очень на меня похож
4	Кое-кого из встречающихся людей <i>этой</i> вселенной я уже видел в своих снах. Но чаще всего одного индивида, которого я еще не повстречал.
5	Я своей жизнью обязан первому встречному в <i>этой</i> вселенной
6	Первый встретившийся мне местный украл то, что мне нужно, что бы вернуться домой

Недостатки

1	От своей тоски по дому я сравниваю всех и вся с теми, кто остался в моей вселенной. И не в лучшем свете.
2	Многие из тех, кого я встретил - дикари, которым надо показать свет цивилизации
3	Я одержим идеей вернуться домой
4	Я на все в <i>этой</i> вселенной смотрю сквозь розовые очки
5	Я уверен, что вся магия, на самом деле, просто очень сильно продвинутая наука и техника
6	Многое, что я тут вижу до чертиков меня пугает

2-ой уровень: Ваш организм адаптируется к *этой* вселенной, и вы чувствуете эти изменения...

Земляне, или Шакоры, как их называют местные, получают следующие преимущества:

Им дается 2 очка при на получение дополнительных возможностей:

А) **Инопланетный Разум** - Ваш Разум, в силу воспитания или образования отличается от того как работает разум местных

1 очко	Ваши мысли нельзя прочитать
2 очка	+ Вы получаете преимущество на бросок против атак, эффектов и заклинаний воздействующих и ломающих Волю
3 очка	+ Союзники в 15 футах от Вас получают преимущество на броски против атак, эффектов и заклинаний воздействующих и ломающих Волю

Б) **Усиленный Иммуитет** - Благодаря врожденному иммунитету землян, вы не подвержены болезням *этой* вселенной

1 очко	Вы получаете преимущество на броски против Болезней
2 очка	+ Вы получаете преимущество на броски против Ядов
3 очка	У вас иммунитет к болезням
4 очка	+ У вас иммунитет к ядам

В) **Обостренные чувства** - Возможно дело в воздухе *этой* вселенной, но в любом случае ваши чувства *здесь* острее, чем дома

1 очко	Вы получаете преимущество на навык Восприятия
2 очка	+ Вы получаете + 1 к Пассивному Восприятию
3 очка	Вы получаете + 2 к Пассивному Восприятию
4 очка	Вы получаете + 3 к Пассивному Восприятию
5 очков	Вы получаете + 4 к Пассивному Восприятию
6 очков	Вы получаете + 5 к Пассивному Восприятию

Г) **Инородные чувства** - Возможно дело в воздухе *этой* вселенной, но в любом случае вы в себе развили то, что можно назвать шестым, седьмым и прочими чувствами по порядку. **Примечание!** Каждое чувство стоит отдельно

1 очко	Темнозрение (Darkvision) 60 футов
1 очко	Сейсмическое чутье (Tremorsense) 60 футов
1 очко	Слепое чутье (Blindsight) 60 футов

Д) **Улучшенные рефлексы** - Будучи существом с планеты, где гравитация превышает ту, что можно лицезреть на половине миров *этой* Вселенной

1 очко	Вы получаете преимущество к броскам на Инициативу
2 очка	Ваше значение Бонуса Мастерства (Proficiency Bonus) добавляется к общему значению Инициативы
3 очка	+ Вы добавляете половину (округление в меньшую сторону) своего значения Бонуса Мастерства (Proficiency Bonus) к общему значению Брони (AC)
4 очка	+ Вы добавляете все значение Бонуса Мастерства (Proficiency Bonus) к общему значению Брони (AC)

Е) **Внушающее присутствие** - Может всему виной аура экзотичности, но ваше личное присутствие определенно вдохновляет присутствующих с вами рядом

1 очко	Вы получаете преимущество на броски Убеждение и Запугивание
2 очка	+ Союзники в 30 футах от тебя кидают броски на Убеждение и Запугивание с преимуществом

Ж) **Бесстрашие** - Может мысль о том, что все происходящее это всего лишь сон, или просто воздух *этой* вселенной дурманный, но вы не чувствуете страха перед опасностью

1 очко	Вы получаете преимущество на броски против Страха
2 очка	+ Все союзники в 30 футах от Вас кидают броски против Страха с преимуществом
3 очка	+ Вас нельзя запугать

З) **Улучшенный Баланс** - Может дело в более низкой гравитации планет *этой* Вселенной, но Вам намного легче контролировать свое тело, чем на Земле

1 очко	Вы получаете преимущество к броскам на Акробатику
2 очка	+ Ваша Броня (АС) увеличивается на 1

И) **Крепкий** - Мускулатура, строение и плотность костей позволяют Землянину выстоять против многих опасностей *этой* вселенной

1 очко	Входящий урон снижается на 2
2 очка	Входящий урон снижается на 4
3 очка	Входящий урон снижается на 5
4 очка	Вы получаете устойчивость (resistance) к атакам немагическим оружием .

К) **Здоровый** - В отличие от представителей *этой* Вселенной, Вы как Землянин куда более здоровы физически, видимо это влияние более сильной гравитации на мускулатуру и Ваш иммунитет

1 очко	Ваш максимум НР увеличивается на 1
2 очка	Ваш максимум НР увеличивается на 2
3 очка	Ваш максимум НР увеличивается на 3
4 очка	Ваш максимум НР увеличивается на 5
5 очков	Ваш максимум НР увеличивается на 7
6 очков	Ваш максимум НР увеличивается на 10

Л) **Земная эрудиция** - Знания полученные на Земле, оказалось, возможным применить в *этой странной* вселенной

1 очко	Вы получаете преимущество на применение одного навыка по атрибуту Интеллект
2 очка	Вы получаете преимущество на применение двух навыков по атрибуту Интеллект
3 очка	Вы получаете преимущество на применение трех навыков по атрибуту Интеллект
4 очка	Вы получаете преимущество на применение четырех навыков по атрибуту Интеллект

6-ой уровень: Дополнительно 2 очка на развитие

10-ый уровень: Дополнительно 2 очка на развитие

Знатный (Noble) и Наследник (Inherit)

2-ой уровень: Приказ Помазанного

Раз за **отдых**, Вы можете потратить **бонусное действие** и приказать **союзнику** (в 30 футах от вас) сделать **атаку** оружием ближнего или дальнего боя. Данная атака считается как **реакция**.

Может быть взято представителями **других** предысторий, **взамен** одного из своих **наративов**.

6-ой уровень: Грация Знатного

Преимущество на броски атрибутов и броски **навыков** при общении со знатными и представителями власти

10-ый уровень:

Бандит (Criminal)

2-ой уровень:

Сирота (Urchin)

2-ой уровень: Удар Одиночки (Lonewolf strike)

Раз **за отдых**, когда вы с противником один на один, без поддержки союзников, вы можете нанести атаку с преимуществом. При попадании, противник с размерами Большой (Large) или меньше падает на землю.

6-ой уровень

Солдат (Soldier)

2-ой уровень:

Колоброд (**Outlander**) и Чужестранец (**Far Traveller**)

2-ой уровень: Зверинное Побуждение

Вы можете использовать навык обращения с животными (**Animal Handling**) для того, что бы воздействовать на дикого зверя. Однако вы можете направить его поведение согласно инстинктам и природному поведению свойственному дикому зверю. Если зверь **не агрессивен** - **ДС** побуждения **10**. Если зверь **агрессивен**, то **ДС** - **20**.

Воздействие на **стаю** зверей **увеличивает ДС на 5**.

Может быть взято представителями других предысторий, взамен одного из своих нарративов

6-ой уровень: Животный Магнетизм

При успехе применения Обращения с Животным (Animal Handling) животное становится зачарованным. Эффект длится 24 часа, до тех пор, пока вы не захотите его отпустить, зачаровать другое животное или если один из ваших союзников не атакует зачарованного зверя.

10-ый уровень: Дикий компаньон

Вы получаете верного компаньона в виде **зверя**. Данная способность работает **по** тем же **правилам** что и Зверинный компаньон **Следопыта**. Уровень этой способности равен вашему нынешнему **уровню - 4**, (то есть **на 10** уровне, вы присваиваете **зверю** те же **параметры**, что были бы у зверя рейнджера на **6 уровне**)

Палач (**Executioner**)

2-ой уровень: Натиск Потрошителя

Раз **за отдых**, вы можете атаковать вне инициативы, как если бы у вас было право на раунд сюрприза, в бою же, **опустив** здоровье **врага до 0**, вы можете **двинуться на** значение своей **скорости** и **нанести атаку**, как **бонусное действие**, в свой же ход. **После выполнения** любого варианта, **требуется** длительный или короткий **отдых** для восполнения способности.

6-ой уровень:

10-ый уровень

Престиж классы (многое в разработке)

Искусник (Престиж класс в разработке)

Требование: **Харизма 13**

Требование: Знание **4 Языков** или талант **Лингвист** (Linguist)

Тренировано умение: **Магия** (Arcana)

Минимальный уровень персонажа: **5**

Завершить особую задачу: Вы должны найти НИПа Искусника и принести ему журнал с записями по Искусству. Возможно вам придется выполнить определенное задание, что бы тот убедился в необходимости вашего обучения. Вы не можете получить уровней в данном престиж классе больше, чем имеет Ваш учитель. Возможно Вам придется найти более умелого учителя.

Hit Dice: 1d8 за уровень Искусника

Специализация: Набор каллиграфии, Набор Художника

Писец заклинаний (Конструктор заклинаний в разработке, используется правило Spell Points из DMG)

Время наложения: Действие (0), Ритуал (0), Реакция (1)

Эффект: Благословение (1), Вред (1) за каждый куб с большими гранями и выше, Проклятие (1), Мгновенный эффект (2)

Цель: На себя (0), Цель (1) за каждого, Геометрическая Фигура (2)

Элемент Некротический (2), Огонь (1), Холод (1), Кислота (1), Силовой (0), Лучевой (2),

Радиус: Каждые 10 футов (1)

Длительность: Ход (0), Концентрация (0), До конца следующего хода (1), раунд (2), Больше раунда (3)

О мирах, планах и планетах:

- Особенность сеттинга в том, что большинство Внешних планов (и некоторая часть Внутренних планов), представляют собой планетоиды и космические тела со своими собственными координатами (за некоторыми исключениями)

Баатор (Девять Кругов Ада) - Одна из звезд бинарно-солнечной системы, мир-тюрьма, а ныне место пребывания баатезу, из которого Князья и Генералы Дьяволов ведут боевые действия в Войне Крови с демонами и экспансию на ближайшую солнечную систему.

Бездна (Бесконечные Слои) - Одна из звезд бинарно-солнечной системы, мир-тюрьма, а ныне места пребывания танар'ри, из которого Князья и Генералы Демонов ведут боевые действия в Войне Крови с дьяволами и экспансию на ближайшую солнечную систему.

Лимб (Вечный Хаос) - Планета-бродяга, блуждающая в космосе. Имеет аномально сильное магнитное поле, которое способно вывести из строя системы пролетающих мимо кораблей (магические в том числе) и нарушить работу телепортационных заклинаний (если Лимб оказался на пересечении между двумя точками телепортации). Лимб - это Саргассы Космоса (встречается также название Саргассы Астрала). Окружает Лимб кольцо из не функционирующих небесных кораблей и орбитальных станций, что были захвачены магнитным полем планеты. Лимб - планета обитания Слаадов и нескольких общин Гитзераев, проповедующих изоляционизм.